



## **Les informations du Syndicat National du Jeu Vidéo JANVIER 2009**

### **Crédit d'impôt Jeu Vidéo :**

#### **Commission « bis » : Notre démarche a porté ses fruits!**

À la suite des résultats de la première commission CIJV des 29 septembre et 6 octobre dernier présentés ci-dessus, un certain nombre de studios n'ayant pas obtenu l'agrément ont souhaité pouvoir représenter leurs dossiers en apportant des informations complémentaires.

Le SNJV s'est aussi rapproché du CNC et de la DGE en novembre dernier afin d'obtenir qu'une première commission « bis » puisse analyser à nouveau ces dossiers et prendre connaissance de ces nouvelles informations.

Ce sont finalement 10 dossiers qui ont été représentés à cette nouvelle commission le 17 décembre dernier.

**Nous sommes très heureux de pouvoir vous annoncer que 7 dossiers supplémentaires ont ainsi pu obtenir l'agrément provisoire du CNC avec pleine rétroactivité sur 2008.**

#### **Le bilan du CIJV pour 2008 :**

Le CNC nous a récemment communiqué le bilan des données relatives au CIJV sur 2008. Voici une synthèse de ces éléments :

Une cinquantaine de société de développement ont soumis des demandes d'agrément provisoire sur l'année.

37% des dossiers reçus ont été agréés par le CNC (45 dossiers) pour un montant total des devis de 170M€ ; 7% des dossiers sont inéligibles (8 dossiers) pour un montant total des devis de 4,5M€ et 1 dossier à été reporté

## Typologies de dossiers présentés :

Les jeux sont fréquemment développés simultanément sur plusieurs supports.

- La console DS est prévue dans 45% des dossiers reçus, pour un devis moyen de 281K€ ;
- Les jeux pour Wii représentent 20% des demandes, pour un coût de développement moyen annoncé de 2,7M€ ;
- 15% des projets sont destinés aux consoles PS3 et Xbox 360 (dont un seul exclusivement pour l'une d'entre elles). Leurs budgets prévisionnels s'élèvent en moyenne à 11,2M€ ;
- Les jeux en ligne comptent pour 16% des projets déposés, pour un coût moyen de 2,5M€.

## Budgets des dossiers présentés :

- 60% des demandes portent sur des projets de jeux dont le budget de production n'excède pas 500k€. Il s'agit en grande majorité de jeux destinés à la console DS. Ces projets représentent 9% de la totalité des devis présentés ;
- Les jeux à budget supérieur à 10M€ sont rares ; ils représentent 4% des demandes d'agrément.

## Agréments définitifs : téléchargez dès à présent les formulaires Cerfa :

Les formulaires Cerfa pour l'obtention de l'agrément définitif sont publiés en ligne sur le site Internet du ministère des finances, vous pouvez d'ores et déjà vous les procurer en vue de la soumission de vos dossiers :

### **C.E.R.F.A n° 13606\*01 / n°Imprimé : 2079-VIDEO-SD**

100% - 2008 - Impôts sur les sociétés et contributions

Cette déclaration permet de déterminer le crédit d'impôt d'une entreprise passible de l'IS qui a engagé des dépenses en vue de la création de jeux vidéo. Le crédit d'impôt est imputable sur l'impôt sur les sociétés.

### **C.E.R.F.A n° 13607\*01 / n°Imprimé : 2079-VDO-R-SD**

75% - 2008 - Impôts sur les sociétés et contributions

Cette déclaration récapitule l'ensemble des crédits d'impôt obtenus par l'entreprise lorsqu'elle a réalisé au cours de la même année plusieurs jeux vidéo

## **Le jeu vidéo, une fois de plus diabolisé :**

L'actualité du jeu vidéo se fait actuellement l'écho du rapport Grosskost sur la Cyberdépendance et du spot TV du ministère de la famille sur le contrôle parental. Ces deux informations stigmatisent et diabolisent notre industrie. Nous vous laissons juger des conséquences d'image pour l'industrie des comparaisons effectuées entre le jeu vidéo, la pornographie ou encore l'alcoolisme et la consommation de drogues...

S'il ne s'agit pas de nier les effets négatifs d'une utilisation excessive des jeux vidéo, le SNJV a décidé de réagir et un rendez-vous a lieu en janvier 2009 avec la Secrétaire d'Etat à la Famille pour analyser la situation et proposer la meilleure manière pour communiquer sur les problématiques de dépendance et de classification d'âge.

## **Vérifiez vos licences logicielles :**

Plusieurs studios français nous ont rapporté avoir fait l'objet de contrôles via constats d'huissiers de justice in situ, sur leurs licences logicielles, à la demande du BSA. Vérifiez dès à présent votre conformité avec les dispositions du droit de la propriété intellectuelle régissant l'utilisation de logiciels en entreprises.

## **Notre feuille de route est désormais fixée :**

Le Conseil d'administration du SNJV réunit le 4 décembre dernier en séance a arrêté notre feuille de route pour les mois à venir.

### **3 chantiers prioritaires ont été retenus :**

- Optimisation et renforcement des dispositifs de financements publics et privés de la production française de jeu vidéo,
- Adaptation du droit français de la propriété intellectuelle au statut juridique du jeu vidéo,
- Référencement et mise en cohérence de la formation professionnelle initiale et actions sur l'emploi dans le secteur du jeu vidéo.

Pour plus de détails sur cette feuille de route n'hésitez pas à nous contacter.

Plusieurs réunions régionales seront organisées dans les prochains mois afin de permettre à ceux qui le souhaitent de participer à cette dynamique. Dans le même temps, le SNJV travaille avec les associations régionales à une définition des actions qui seront coordonnées au niveau national et de celles qui resteront de la compétence exclusive de ces structures locales.

## **Request for information de l'Explocentre du réseau Orange labs :**

Come in my World (8 brevets déposés) est un service de rencontres amoureuses online intégrant un univers ludique complet (3D, avatars, VoIP, interactions ludiques, site web, partage de contenus, ...). Plébiscité par la presse et de nombreux bloggers, Come in my World vient bousculer les codes de la rencontre amoureuse sur le web (un marché mondial de 144 millions de célibataires online).

Aujourd'hui, Orange Labs adresse aux entreprises du secteur du jeu vidéo le présent Request for Information (RFI) :

Leur besoin : nos beta-testeurs veulent davantage d'interactions ludiques les amenant plus naturellement à la rencontre et à la découverte de l'Autre.

Votre réponse : étudier dès maintenant la constitution d'une communauté de développeurs de jeux prêts à investir ce nouveau domaine d'interactions ludiques.

Votre rôle : en s'inspirant des clefs du succès des Casual Games, saisir l'opportunité de développer des interactions ludiques susceptibles de générer des contacts plus vivants et plus excitants.

Modèle économique envisagé : rétribution du partenaire selon le taux d'utilisation de ses interactions ludiques.

La démarche vous intéresse ? Merci de bien vouloir contacter Louis Paré : 6 place d'Alleray, 75505, Paris Cedex 15 mailto : louis.pare@orange-ftgroup.com

## **Adhérents, échangez sur les sujets qui vous préoccupent :**

Afin de permettre aux adhérents qui le souhaitent de mettre aux débats des sujets d'actualité ou des thématiques de fond, le SNJV ouvre des forums privés réservés aux membres.

Une info, une question, une démarche :

Contactez Julien Villedieu : [dg@snjv.org](mailto:dg@snjv.org) / 0970 460 611.

**Julien Villedieu**  
**Délégué Général**

**Guillaume de Fondaumière**  
**Président**